«Рыбка Фредди: дело о морской капусте»

Руководство пользователя

Представляем вам игру «Рыбка Фредди: дело о морской капусте» от компании «Humongous Entertainment».

Дети все время учатся чему-то новому. Они от природы любознательны и воспринимают окружающий мир – реальный и воображаемый – как большое интересное приключение.

Мы верим, что самой лучшей формой обучения является игра, которая дает детям возможность экспериментировать и исследовать окружающий их мир. А если это занятие кажется им интересным, они всегда будут стремиться узнать больше. Мы верим, что дружба, фантазия и юмор пробуждают жажду знаний и развивают творческое мышление, и что любимые персонажи, увлекательные приключения и интересные истории – отличные помощники в познании мира.

Игры компании «Humongous Entertainment» учат детей логическим путем решать различные задачи и помогают им приобретать навыки осмысления действительности. Думаем, игра будет интересна не только вашему ребенку, но и вам. Войдите в поучительный мир фантазии и приключений!

СОДЕРЖАНИЕ

Минимальные системные требования 3
Установка игры 3
Удаление игры 3
Окно автозапуска 4
Описание игры 4
Управление 5
Использование мыши 5
Использование клавиатуры 5
Предметы 6
Мини-сценки 6
Подсказки 7
Пути развития игры 8
Мини-игры 9
Театр осьминожки 9
Найди жемчужину 9
Накорми голодного 9
Забавная математика 9
Техническая поддержка 10

Минимальные системные требования

Процессор: Pentium/Atlon 133 МГц
Операционная система: Windows 98SE/ME/2000/XP
Свободное пространство на жестком диске: не менее 240 МБ
Оперативная память: 32 МБ
CD-привод: 4-х скоростной
Видео: SVGA видеокарта
Звук: звуковая карта

Установка игры

Процесс установки игры «Рыбка Фредди: дело о морской капусте» очень прост и займет всего несколько минут.

1. Программа имеет функцию автозапуска. Вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.
   Если программа не устанавливается автоматически:
   Вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков.
   В окне Windows Explorer или Мой компьютер (My computer) щелкните два раза на значок файла SETUP.EXE (находится в корневой папке на компакт-диске с программой). Запустится программа установки игры.
2. Как только все необходимые файлы будут скопированы на ваш жесткий диск, появится новое окно, оповещающее о завершении установки. Щелкните Готово, чтобы закончить процесс установки.
3. Теперь можно начать игру.

Удаление игры

Удаление программы может быть произведено следующими способами:

1. Вставьте диск с игрой в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. Появится окно автозапуска, в нем выберите Удалить игру.
2. На панели задач Windows, выберите Пуск / Настройка / Панель управления. Дважды щелкните Добавление и удаление программ. Щелкните Рыбка Фредди: дело о морской капусте, а затем Добавить / Удалить.
3. Выберите Пуск / Программы / Russobit-M / Рыбка Фредди: дело о морской капусте / Удалить игру.

Окно автозапуска

В окне автозапуска вы можете выбрать следующие кнопки:

Установка игры – выбрав эту кнопку, вы запустите программу установки игры. Если игра уже установлена, кнопка изменится на кнопку **Удаление игры**.

Удаление игры – с помощью этой кнопки вы можете удалить игру. Кнопка становится активной только в том случае, если игра уже установлена.

Запуск игры – эта кнопка позволит начать игру «Рыбка Фредди: дело о морской капусте». Кнопка становится активной только в том случае, если игра уже установлена.

Руководство пользователя – если вы воспользуетесь этой кнопкой, то вам будет предложена полная информация о самой игре и ее создателях.

Установка DirectX – выбрав эту кнопку, вы сможете установить программу DirectX, необходимую для игры.

Установка Acrobat Reader – выбрав эту кнопку, вы сможете установить программу Acrobat Reader, необходимую для игры.

Сайт издателя – выбрав эту кнопку, вы попадете на сайт издателя игры.

Сайт разработчика – на этом сайте приводится полное описание игры, вы сможете получить советы и подсказки, а также узнать о новых разработках компании «Humongous Entertainment».

Сайт локализатора – на этом сайте размещена информация о компании «Булат».

Выход – служит для выхода из окна автозапуска.

Описание игры

Игра-приключение «Рыбка Фредди: дело о морской капусте» создана с целью помочь нашим юным исследователям развить такие важные навыки, как критическое осмысление действительности и логическое мышление. Во время прогулки по миру, в котором живет рыбка Фредди, ваш ребенок повстречает интересных персонажей, услышит веселую музыку и разгадает множество загадок.

Кто-то украл у бабушки Групер ее лучшие семена водорослей! Рыбка Фредди и ее лучший друг Лютер обещают найти их, а это значит, что все будет в порядке. Неразлучные друзья узнают, что к краже приложили плавники две злобных акулы. Сможете ли вы помочь Фредди отыскать украденные семена, чтобы все морские обитатели не погибли от голода?

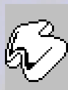
Управление

Использование мыши

Наводите курсор и щелкайте левой кнопкой мыши, чтобы помочь Фредди перемещаться по подводному миру! Внешний вид курсора будет изменяться в зависимости от выполняемого действия.

 Прозрачная стрелка используется как стандартный курсор. Если вы видите такую стрелку, значит курсор находится в неактивной зоне.

 Обращайте внимание на закрашенную стрелку. Она указывает на объекты, которые можно подобрать, или на героев, с которыми можно поговорить.

 Большая стрелка указывает на выход из области, в которой находится Фредди. Просто щелкните левой кнопкой мыши в этом месте, и рыбка Фредди переплывет в другую область.

Использование клавиатуры

S	Сохранение игры. Нажмите клавишу S на клавиатуре, и появится окно сохранения игры. Курсор превратится в маленькую картинку вашей игры; поместите эту картинку в свободную ячейку и щелкните левой кнопкой мыши. Теперь назовите свою игру и нажмите клавишу Enter, чтобы вернуться в игру. Вы также можете щелкнуть на стрелку в верхнем правом углу и выйти без сохранения.
L	Загрузка игры. Когда заканчивается начальная сцена игры, и герои ожидают ваших команд, нажмите клавишу L на клавиатуре и появится окно загрузки игры. Выберите ячейку с одной из ранее сохраненных игр. Нажмите большую стрелку в правом углу экрана, чтобы выйти без загрузки игры.
Пробел	Останавливает игру и открывает диалоговое окно паузы. Для продолжения выберите кнопку Играть. Чтобы выйти из игры, щелкните кнопку Выйти.
Alt + F4	Выход из игры. Вы также можете закончить игру, нажав на клавишу пробела, а затем на кнопку Выйти.
Esc	Быстрый переход без просмотра сценки.
.	Подобно нажатию клавиши Esc, но отключает текущий монолог героя, а не всю сценку.
F1	Открытие окна помощи.
Shift + F5	Переключение между полноэкранным и оконным режимом.

Предметы

Предметы, которые находит Фредди, помещаются в воздушные пузырьки в нижней части экрана. Их Фредди и Лютер подбирают по ходу игры. Чтобы использовать предмет, просто щелкните на него. Если он может быть использован в текущей области, курсор превратится в этот предмет. Теперь поместите курсор на объект или на героя и щелкните левой кнопкой мыши.



В ходе игры Фредди и Лютер будут находить записки, которые помогут им в поисках похищенных семян. Записки в бутылках Фредди всегда будет носить с собой. Если вы не можете вспомнить, что вы ищете в данный момент, щелкните на такую бутылку, и Фредди прочитает записку с подсказкой.

Иногда для развития сюжета необходимо собирать морских ежей. Щелкайте на них, и Фредди будет подбирать ежей и помещать в пузырьки воздуха. Когда вам понадобится один из них, щелкните на него, как и на любой другой объект в воздушном пузырьке, и вы сможете им воспользоваться!

Мини-сценки

В мире рыбки Фредди очень много секретных мест. Окно домика бабушки Групер, торшер на свалке, гобелен во дворце и многие другие места откроют вам свои секреты, если вы будете щелкать на них. Многие объекты могут показать вам несколько различных мини-сценок.

Некоторые мини-сценки могут взаимодействовать друг с другом, что выглядит гораздо интереснее, чем просматривать их по одной. Попробуйте найти их!

Подсказки

На пути вашего ребенка и рыбки Фредди могут попадаться достаточно сложные задачи. Как пройти мимо электрического угря, осветить темную пещеру и открыть решетку? Возможно, вы не сразу найдете ответы на эти вопросы. Любая задача в игре может быть решена, но для этого нужно немного подумать и найти верное решение. Подсказки могут помочь вам, если вы не знаете, что делать дальше, или как использовать те предметы, которые у вас есть.

Угорь Эдди
Чтобы угорь Эдди пропустил вас, вам нужно угостить его чем-нибудь вкусным.

Темная пещера
Когда угорь Эдди пропустит вас к трем пещерам, вы увидите, что в одной из них очень темно. Если бы Фредди и Лютер могли осветить ее чем-нибудь, они смогли бы разглядеть, что в ней находится. Если вы еще не навещали рака-отшельника, то, может быть, для этого пришло время? Он живет в особой светящейся раковине.

Удочка
Она может пригодиться, если Фредди и Лютер уронят бутылку с запиской в ущелье.

Решетка
Если Фредди и Лютеру необходимо проплыть к вулкану через решетку, им нужно запастись фиолетовыми морскими ежами. Они обитают во многих местах, и если вы их еще не собирали, вам придется вернуться и найти их.

Загадка с жемчужиной
Жемчужина может пригодиться вам в одном из путей развития игры, но даже если она не важна для сюжета, вы можете ее взять, пройдя одну из мини-игр. Щелкните на сеть, которой закрыты устрицы, и скат Рэй скажет вам, что нужно сделать, чтобы получить жемчужину. Ему понадобятся часы. Вы сможете найти их на свалке. Но будьте осторожны – ее охраняет рыба-собака! Когда Фредди и Лютер выполнят его поручение, Рэй отдаст им один важный предмет, который поможет пробраться через сеть! Но хитрые устрицы не отдадут свою жемчужину просто так. Фредди и Лютеру нужно будет сыграть с ними в игру «Найди жемчужину». Вам нужно быть очень внимательными, чтобы получить ее!

Пути развития игры

Как и во многих других играх от компании «Humongous Entertainment», в этой игре присутствует элемент случайности в развитии сюжета. Это значит, что каждый раз, когда вы будете начинать игру заново, у вас будет немного иной набор задач, которые необходимо решить! Это мы называем путем развития игры.

Путь развития игры выбирается случайно во время запуска. В зависимости от него вам будут доступны или недоступны некоторые области, предметы или загадки. Не забывайте внимательно исследовать окружающий мир и щелкать на все, что вы увидите в игре!

Когда вы найдете затонувший корабль, вы не сможете попасть в те области, где начиналась игра. Но там у вас уже будет все, что нужно, чтобы найти украденное!

Фредди и Лютеру нужно найти что-то, что поможет им открыть окно каюты, где находится сундук бабушки Групер. Вы встретите моряка, который опирается на музыкальный инструмент, и старого капитана, который играет на сломанной шарманке.

Мини-игры

В игре «Рыбка Фредди: дело о морской капусте» есть четыре мини-игры. Их прохождение не влияет на линию развития игры, но они интересны сами по себе!

Театр осьминожки

Получите удовольствие от просмотра настоящего шоу! Когда вы заплывете в театр, щелкните на афишу слева, а потом на сцену. Выбранный вами артист покажет вам свой номер. Вы сможете увидеть чудесную лягушку Фрэнка, клоунов Бампа и Гампа, летающих братьев Карповых… и многих других!

Найди жемчужину

Сыграв с устрицами в эту игру, вы получите жемчужину в качестве приза. Нужно быть очень внимательными и все время следить за хитрыми устрицами, которые попытаются надежно спрятать от вас свое ценное сокровище.

Накорми голодного

Это детская увлекательная игра! У вас есть три ведра с фиолетовыми медузами. Ваша цель – бросить медузу подплывающей морской зверушке. Если вы не будете подпускать зверушку достаточно близко к ведрам, ваши медузы не закончатся.

Вы сможете управлять рыбкой Фредди, перемещая мышь направо или налево. Щелкайте левую кнопку, если вы хотите бросить медузу. На более высоких уровнях вы будете кормить различных животных, и они будут приближаться к вам с большей скоростью. Лютер будет считать, сколько животных вы смогли накормить.

Забавная математика

Эта игра начинается тогда, когда вы щелкаете на мистера Звезду, учителя математики (вы найдете его на скале недалеко от свалки). Мистер Звезда попросит вас выбрать уровень сложности примеров. Вы сможете выбрать один из пяти уровней:

Очень простые – Это уровень, на котором проверяется умение считать и безошибочно определять количество объектов. Мистер Звезда показывает вам несколько объектов (раковинок или рыбок). Вам нужно посчитать количество объектов и дать правильный ответ, выбрав соответствующую цифру в нижней части экрана.
Простые – Простое сложение и вычитание, производимое с группами объектов.
Средние – Сложение и вычитание чисел до десяти.
Сложные – Сложение и вычитание двузначных чисел.
Очень сложные – Сложение и вычитание двузначных чисел с переходом через десяток.

Техническая поддержка

В России техническую поддержку осуществляет отдел технической помощи компании «Руссобит-М». Если у вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону: (095) 979 55 59 или напишите e-mail: support@russobit-m.ru

Вы можете также написать нам по адресу:

Отдел технической помощи
Руссобит-М
ул. Вучетича, 19
127206, Москва
Россия

Дополнительную информацию по играм вы найдете на нашем сайте:
www.russobit-m.ru